

**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
области основная общеобразовательная школа пос. Кошелевка  
муниципального района Сызранский Самарской области**

Рассмотрена на МО	Проверена	Утверждена директором
Протокол №__1__	Заместитель директора	Приказ № 302 от 30.08.2023 г.
от 30.08.2023 г.	по УВР 30.08.2023 г	_____ Л.Е. Юсупова
	_____ Рагушина И.А.	

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
по спортивно-оздоровительному направлению**

**«Удивительный мир игры»**  
(наименование учебного курса, предмета)

**1-3 классы, 136 ч**

(классы освоения, количество часов)

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «*Удивительный мир игры*» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программой начального общего образования; на основе образовательной программы "Удивительный мир игры" (авторы: Кожевникова Е.В., Миронова Л.А.). Рабочая программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования. Она учитывает возрастные и психологические особенности младшего школьника.

В современных условиях проблема сохранения здоровья детей чрезвычайно важна в связи с резким снижением процента здоровых детей. Может быть предложено много объяснений складывающейся ситуации. Это и неблагоприятная экологическая обстановка, и снижение уровня жизни, и нервно-психические нагрузки и т.д. Весьма существенным фактором «школьного нездоровья» является неумение самих детей быть здоровыми, незнание ими элементарных законов здоровой жизни, основных навыков сохранения здоровья. Отсутствие личных приоритетов здоровья способствует значительному распространению в детской среде и различных форм разрушительного поведения, в том числе курения, алкоголизма и наркомании.

Современная цивилизация вошла в третье тысячелетие с новой проблемой, которая состоит в том, что один из главных факторов эволюции человека – образование – стал источником нового класса заболеваний, которые можно условно назвать «болезнями образования» или «школьными болезнями». Возникла ситуация, когда процесс образования более чем у половины детей к моменту окончания школы вызывает какие-либо заболевания. Как никогда актуальной остаётся проблема сохранения и укрепления здоровья с раннего возраста.

Решающая роль в её решении отводится школе. Ей доверено воспитание новых поколений россиян. Помочь России выйти из кризиса смогут только успешные люди. Успешные – значит понимающие своё предназначение в жизни, умеющие управлять своей судьбой, здоровые физически и нравственно (способные к самопознанию, самоопределению, самореализации, самоутверждению). Только здоровый ребёнок может успешно учиться, продуктивно проводить свой досуг, стать в полной мере творцом своей судьбы.

### **Цель реализации программы «Удивительный мир игры»:**

- создание оптимальных условий для сохранения здоровья детей (в физической, психической и социальной сферах), их личностного развития.

### **Задачи:**

#### **Образовательные:**

- Сформировать представление о влиянии различных (подвижных, компьютерных, психологических, интеллектуальных) игр на состояние здоровья детей.
- Ознакомить с историей происхождения народных игр и забав, их значимостью для развития школьников.
- Разучить подвижные игры русского народа и игры народа мира (в рамках планирования).
- Формировать умение рассказывать содержание игр, объяснять их условия.
- Научить моделировать и презентовать свои игры; организовывать и проводить игры в классе, дома, на улице.
- Сформировать умение изготавливать атрибуты для игр.

#### **Развивающие:**

- Содействовать развитию психических процессов в ходе игровой деятельности.
- Развивать интеллектуальные, творческие, двигательные, организаторские способности детей.
- Побуждать учащихся к формированию и сохранению своего здоровья.

#### **Оздоровительные:**

- Укреплять физическое здоровье детей за счет повышения их двигательной активности.

#### Воспитательные:

- Формировать мотивацию здорового образа жизни, самостоятельной двигательной активности.
- Воспитывать волевые качества личности: дисциплинированность, самостоятельность, самообладание, настойчивость, выдержку, волю к победе.
- Приобщать к самостоятельным занятиям подвижными, познавательными играми, использование их в свободное время.

#### Мегапредметные связи:

Предмет	Интеграция с другими науками	Содержание программы
<b>Окружающий мир</b>	Расширение диапазона знаний об окружающем мире с целью развития интеллектуальных способностей. Знание истории возникновения народных игр и забав.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Интеллектуальная кладовая».
<b>Физическая культура</b>	Развитие двигательных способностей учащихся. Ознакомление с разнообразием подвижных игр. Проигрывание игр.	Раздел «Азбука подвижных игр». Мониторинг здоровья, развития двигательных качеств, составление «Паспорта здоровья».
<b>Технология</b>	Моделирование игр. Использование инструментов и материалов для изготовления необходимых атрибутов для проведения различных игр. Знание правил ТБ при работе с ножницами, шилом, иглой, клеем. Умение составлять и читать схему, чертёж изделия.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
<b>Изобразительное искусство</b>	Художественно-эстетическое оформление изготовленных атрибутов для игр. Участие в конкурсе плакатов, рисунков.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
<b>Русский язык Литературное чтение</b>	Использование полученных предметных знаний для проведения игр, интеллектуальных викторин, конкурсов. Развитие речи учащихся, коммуникативных умений. Составление рассказов, устных сочинений-рассуждений. Составление алгоритма действий в игре.	Разделы «Интеллектуальная кладовая», «Азбука подвижных игр» и др.

**Формы организации деятельности учащихся:** игра, проигрывание игр, презентация, проект, праздник, устный журнал, мастер-класс, творческая мастерская, конкурс, состязание, соревнование, моделирование новых игр.

**Формы контроля результатов деятельности:** наблюдение, тестирование, мониторинг (здоровья, двигательных способностей), анкетирование учащихся, родителей (анализ анкет),

конкурс (рисунков, плакатов, фотографий, самодельных игр), банк отзывов детей и родителей, собеседование с фокус-группами, фотоотчёт, творческий отчёт, мини-сочинение (рассуждение на заданную тему), «Экран достижений» (состязаний).

### **Содержание курса внеурочной деятельности**

Программа предусматривает следующие виды игр:

- Подвижные игры;
- Психологические игры;
- Интеллектуальные игры;
- Компьютерные игры;
- Домашние игры;
- Игры-драматизации;
- Комплексные игры на местности;

*Подвижные игры* вырабатывают у детей бойцовский характер, упорство, здоровое желание быть лучше других, развивают лидерские качества. Групповые учат сплоченности, товариществу, взаимовыручке. Так как для большинства подвижных игр необходимо достаточно большое количество играющих, то игровой процесс, кроме следования правилам игры как таковой, включает в себя и постоянное общение со сверстниками, а значит, создаются благоприятные условия для успешной социальной адаптации формирующейся личности в будущем.

Кроме того, что подвижные игры оказывают всесторонне развивающее воздействие на организм, они еще и очень увлекательны, и разнообразны по содержанию. Если надоедает одна игра, всегда на выбор есть еще множество других. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью младшего школьника. Все свои жизненные впечатления и переживания дети отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т. е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Палочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.). Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества. Например, в игре «Коршун и наседка» коршун должен ловить лишь одного цыпленка, стоящего в конце всей вереницы цыплят, и только после слов наседки: «Не дам тебе своих детей ловить». Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один — за всех и все — за одного» — цыплята), ответственности, смелости, находчивости (наседка).

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются

традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. На наш взгляд народные игры призваны донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. В современном мире повсеместно и неуклонно происходит возрождение древней культуры всех народов, развиваются и совершенствуются национальные традиции в искусстве и литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты, куда относятся и народные игры. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор. Данный курс призван помочь учащимся находить общий язык со сверстниками, пробудить интерес к многонациональной культуре и искусству своего края через игры, увидеть, что у каждого народа есть свои уникальные игры, не похожие на игры остальных народов, но есть и универсальные игры, хорошо известные детям всего мира. Дети, чаще всего сами являются авторами игр. Буквально все - исторические факторы, география региона, особенности национальной культуры и быта, религия, общественные отношения и пр. может стать темой и сюжетом для игр.

Игры на развитие *психологических процессов* способствуют развитию у детей восприятия, внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Психологические игры способствуют коррекции эмоциональной сферы ребёнка.

*Интеллектуальные игры* предусматривают соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями таких игр являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги. В зависимости от сюжета игры ведущие, соревнующиеся, эксперты, зрители могут называться по-разному, но их функции в игровом взаимодействии сильно изменяться не будут. Интеллектуальные игры чаще всего проходят как представления, т.е. организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т.п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей (даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями).

*Компьютерные игры* способны увлечь ребёнка. Сегодня современный человек не мыслит своего существования без компьютера. Компьютеры стали неотъемлемой частью нашей жизни, которые помогают нам в работе, в хобби и отдыхе, а также в общении со знакомыми и друзьями. Естественно, дети не остаются в стороне и уже с малых лет начинают постигать азы компьютерной грамоты. Конечно же, первое, что интересует ребенка в компьютере – это игры. Компьютерные игры способны помочь ребенку в развитии мышления, логики и других способностей. Стратегии – один из самых популярных видов **компьютерных игр** на сегодняшний день. Суть игры заключается в четком планировании и совершении последующих действий, которые направлены на достижения определенной цели. Стратегии могут быть как военные, так и экономические, где игроку предлагается создать собственный бизнес и продвинуть его, обойдя конкурентов. Конечно же, такая игра поможет ребенку развить мышление, его деловые способности и предпринимательскую хватку. Полезными также являются логические и обучающие компьютерные игры. В логических игроку приходится решать поставленные перед ним задания с помощью своей логики. А вот обучающие

компьютерные игры многие учебные заведения начинают сегодня использовать для изучения учениками нового материала. Так, к примеру, ребенок быстрее выучит алфавит, если ему нужно будет в игровой форме на компьютере сложить все буквы в ряд. Или же изучить все ноты нотного стана, располагая их на нужных линиях. Компьютерные игры способны принести огромную пользу для ребенка. Главное – правильно выбрать игру.

*Настольные игры* предполагают использование статичного игрового поля (игровой доски), которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры. Настольные игры помогают поддерживать общение с близкими людьми, учат лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и [психическое развитие детей](#). Дети учатся, играя. Играя с ребёнком, можно выявить и вовремя можно не только закрепить определенные знания, но и устранить недостатки в произношении, развить его фантазию, сообразительность, логику, [память, целостное и зрительно восприятие](#), наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью настольных игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий. Более того, настольные игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

*Игра-драматизация* строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). В отличие от театральной постановки сюжет такой игры является лишь канвой, её участники активно импровизируют, кроме того, игра-драматизация может происходить при отсутствии зрителей как таковых, либо зрителями могут быть время от времени все участники игры. Наиболее важная часть игры-драматизации — это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т.д. Следующей важной составляющей игры-драматизации являются роли и образы персонажей. Для конструктивности игры необходимо до её начала обсудить образ героя, его ценности, внутренние правила поведения, изначальные отношения с другими персонажами. Импровизация участников игры-драматизации связана с отношениями между героями разыгрываемой истории. В ходе игры-драматизации учащиеся выполняют обязанности участника игры (актёра), ведущего (режиссёра) и все вместе – сценариста. При использовании игры-драматизации в варианте со зрителями участники игры выполняют обязанности декораторов, костюмеров и т.д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменяют голос). В игре-драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии – в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух. Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило кукол или фигурок). В настоящее время фигурки стали распространёнными игрушками и для мальчиков. Для проведения игр-драматизаций с куклами используется ширма или специальный столик по принципу рождественского вертепа. Весьма перспективным вариантом фигурок для игры-драматизации могут служить фигурки, сделанные учащимися своими руками.

*Комплексная игра на местности* организуется во время похода или прогулки на свежем воздухе и предполагает в ходе разыгрывания военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т.д.) ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре на местности участники игры делятся на две, реже три и более команд, между которыми и происходит соревнование. Для победы в комплексной игре на местности от участников требуются прикладные умения (пользоваться картой, компасом, планом местности, разбираться в знаках, ползать по-пластунски, подкрадываться, лазать по деревьям, сигнализировать флажками и т.п.). Успех команды зависит и от выбранной тактики. Проведение комплексных игр на местности выдвигает требования к участку (площадке),

который должен обеспечивать безопасность участников игры и соответствовать уровню их физической подготовки. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств. Лучшими сюжетами для таких игр будут приключенческие сюжеты из кинофильмов, увиденных учащимися.

Использование игр во внеурочной деятельности, их последовательность и взаимосвязь способствуют формированию гармонично развитой, активной личности, творческой, сочетающей в себе духовное богатство и физическое совершенство.

### **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Содержание программы «*Удивительный мир игры*» направлено на формирование у учащихся **универсальных учебных действий**: (личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных) и реализацию метапредметных связей с учебными предметами: окружающий мир, информатика, технология, изобразительное искусство, физическая культура.

### **УУД**

#### **Личностные:**

- знание моральных норм;
- умение соотносить поступки и события с принятыми принципами;
- развитие познавательного интереса;
- доброжелательность, доверие и внимательность к учителю, сверстникам;
- развитие эмпатии и сопереживания.

#### **Регулятивные:**

- умение ставить учебную цель (задачи);
- планировать последовательность действий;
- прогнозировать результат;
- осуществлять контроль;
- сопоставлять цель и результат, оценивать себя;
- умение мобилизовать силы для преодоления препятствий;
- адекватная мотивация деятельности;
- волевая саморегуляция.

#### **Познавательные:**

- выделение и формулирование цели;
- умение формулировать проблему;
- умение самостоятельно решать проблему;
- поиск и выделение необходимой информации;
- умение обобщать и конкретизировать, сравнивать и анализировать.

#### **Коммуникативные:**

- учёт позиции других людей (партнёров по общению, по игре);
- сотрудничество с учителем, со сверстниками;
- умение слушать и вступать в диалог;
- постановка вопросов;

- разрешение споров, конфликтов (умение договариваться, находить общее решение);
- участие в обсуждении проблемы;
- умение управлять поведением партнёра: контроль, коррекция, оценка его деятельности;
- умение полно, точно, доказательно выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение определенными вербальными и невербальными средствами общения.

### Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	2 класс	3 класс
I.	<b>Подвижные игры</b> «Быстрые, ловкие, смелые»	32	37
II.	<b>Психологические игры</b> «Познаем себя»	8	8
III.	<b>Интеллектуальные игры</b> «Умники и умницы»	6	8
IV.	<b>Компьютерные игры</b> «Классные игры»	4	4
V.	<b>Домашние игры</b> «В семейном кругу»	4	2
VI.	<b>Изготовление игр своими руками</b> «Мастерская игр»	5	4
VII	<b>Игры-драматизации</b> «Мы артисты»	5	3
VIII	<b>Комплексные игры на местности</b> «В поисках приключений»	4	2
	<b>Всего:</b>	68 ч	68 ч